

SPECTRUM

# LOAD'N'RUN

RECOPIACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

EL CAZA  
FUTBOL SALA  
TOP SECRET  
BLACK JACK  
GENERADOR  
LA BRUJA  
LA SELVA  
LAS ATRACCIONES  
BLOQUES  
IRREVERBS  
LISTCODE



# Editorial

De nuevo en ruta, volviendo a insistir en los programas punteros del software europeo. No cejamos en nuestro empeño de tratar de ofrecer siempre lo mejor, aunque a veces no sea del todo posible. No queremos colgarnos medallas que no nos corresponden ni caer en la egolatría, pero como rectificar es de sabios, hemos modificado algunos aspectos, siempre contando con vuestra colaboración, pues —en definitiva— son vuestras sugerencias y opiniones quienes nos hacen ver las posibles mejoras que podemos insertar en la publicación e incluso los errores en que incurrimos, por eso no nos cansaremos nunca de pedir vuestras cartas.

Ya habréis observado que en esta II Epoca de LOAD'N'RUN hemos potenciado las utilidades, como consecuencia de las encuestas que hicimos, en las que se nos pedía mejorar este apartado. Creemos que un equilibrio entre juegos y utilidades es lo que nos da el

punto perfecto, pues el ordenador además de servir como un excelente compañero de divertimientos, también nos puede ayudar mucho en otras cuestiones, tales como estudios, archivo...

En otro orden de cosas hemos de decir que ya hemos empezado a recibir votaciones para nuestro «Hit Games», por lo que ya en el próximo número verá por fin la luz.

Os animamos a que sigáis enviando vuestras cartas a esta sección.

También nos han empezado a llegar relatos de ciencia-ficción y eso nos complace sobremanera, porque es una demostración de que esta sección ha cuajado tal y como esperábamos.

En fin, os dejamos ya con los programas que os proponemos este mes. Gracias por vuestro apoyo y recordad que cualquier idea o sugerencia que nos planteéis, no caerá en saco roto, sino que se estudiará adecuadamente en la redacción para ver si es factible llevarla a la práctica.

**EDITA**  
DUPLISON, S.A.  
Entenza 95 4º  
Apartado de Correos 36.099  
08080 Barcelona  
Tel.: (93) 329 24 16

**Director**  
José María Esteban

**Director Técnico**  
Alex Lara

**Maquetación y diseño**  
Eduard Benito

**Archivos y documentación**  
Cinta Panicello

**Secretaria de dirección**  
Laura Soler

**Ilustraciones**  
Curro Astorza, Josep Maria Beá, Damián Carulla, José Antonio Franco, Gallardo, Garcés, Eduardo García, Manolo García, Enric Jardí, Man, Martí, Mediavilla

**Colaboradores**  
José Ignacio Astorga, Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Estaban, Gonzalo Garciapelayo, Albert F. Hurtado, Kitflus, Luis Antonio Martínez Amago, Miguel Pontés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Verdú.

**Corresponsales**  
Corrado Vantaggiato (milán), Danielle Faulcau (Paris), Michelle Curel (New York), Ber Watson (Londres)

**Impresión**  
Gráficas Martorell  
Pº Rosanes 12 - Martorell (Barcelona)  
D.L. B-450/85

**Fotocromos**  
MC Ediciones  
Avenida Roma 157 9º - Barcelona

**Fotocomposición**  
Joan Gállego  
Enrique Granados 135 - Barcelona

**Reproducción de cassettes**  
AUDIMICRO  
Mascaró 23 - Barcelona

**Distribución**  
Coedis  
Valencia 245 - Barcelona  
No se permite la reproducción total o parcial de textos o ilustraciones sin autorización expresa del Autor o Editor.

**muy importante**

## PARA CARGAR PROGRAMAS

### INICIO:

Conectar el Spectrum a la red eléctrica. Poner la cassette en la grabadora. Cuidar que la cinta esté rebobinada.

En la pantalla, aparecerá una inscripción:

©1982 SINCLAIR RESEARCH LTD.

Pulsar LOAD. A continuación, pulsar SYMBOL SHIFT y, sin dejar de oprimirlo, pulsar dos veces".

Después, pulsar ENTER.

Inmediatamente, poner en marcha la grabadora oprimiendo el PLAY.

El programa se empezará a cargar automáticamente y, en la

pantalla, aparecerá un cuadro de color cambiante y unas líneas horizontales en movimiento:

indican que se está cargando el programa.

Esperar a que el programa esté totalmente cargado, para pulsar el STOP de la grabadora.

Los programas de 48 K tienen, lógicamente, más tiempo de carga. Esperar a que el juego os sea presentado en pantalla y no aparezcan más líneas horizontales en movimiento para parar la grabadora.

**¡¡BUSCA TU PREMIO!!**  
Busca bien tu cassette y puedes encontrarte una sorpresa en forma de premio. ¡¡Suerte!!



Ilustración de Mediavilla

**JUAN JOSE LOPEZ MEDIAVILLA**, burgalés afincado en Barcelona tras un periplo en Alemania. En los últimos años se ha situado como uno de los personajes fundamentales del cómic español, sobre todo a raíz de sus trabajos en colaboración con Gallardo. Destaca en él, su peculiar sentido del humor y sobre todo su extraordinaria creatividad, que le ha permitido crear un nuevo lenguaje en el mundo del cómic muy imitado en los últimos años. Como dibujante desarrolla varias técnicas y domina estilos bien diferenciados, no ya sólo en el campo del cómic, sino también en el de la ilustración y la pintura. Sus historietas se publican en varios países europeos y ha ganado algunos prestigiosos premios tanto en su vertiente de guionista como en la de dibujante. Entre los álbumes que ha publicado se pueden destacar: «Makoki», «La juventud de Makoki», «Makoki en Nueva York», «La fuga de la modelo», «El niñato», «Chuchita y Marilyn, dos niñas de postín», «Buitre Buitaker», «Historias de Tío Emo»... Mediavilla además de dibujar, toca la guitarra flamenca (es muy amigo de Manzanita y otros artistas del género) y escribe poemas absolutamente surrealistas.

# HIT GAMES

Con este número inauguramos una nueva sección que esperamos sea de vuestro agrado. En cualquier caso, vuestra colaboración es absolutamente imprescindible para llevarla a buen término se trata de un hit de software seleccionado según vuestro criterio. Tan sólo tenéis que enviarnos una carta indicando vuestros cinco juegos favoritos en orden del uno al cinco. Entre todos confeccionaréis la lista que os presentaremos cada mes en la revista.

**ATENCIÓN: ENTRE TODAS LAS CARTAS RECIBIDAS SORTEAREMOS 10 CAJAS DE LPS DE ALAN PARSONS QUE CONTIENEN LOS ALBUMES TITULADOS: «EVE», «I ROBOT», «PIRAMID» y «THE TURN OF A FRIENDLY CARD».**

**Envíanos tus votos a:  
LAD'N'RUN (HIT GAMES).  
APARTADO DE CORREOS 36.099  
08080 BARCELONA.**



## CREATOR

Los grandes programas para  
que crees tus:  
Aventuras, Juegos y  
Gráficas Tridimensionales.

Estate atento a LOAD'N'RUN  
muy pronto los tendrás  
en tus manos.

**No te los pierdas!!**

# Juega y



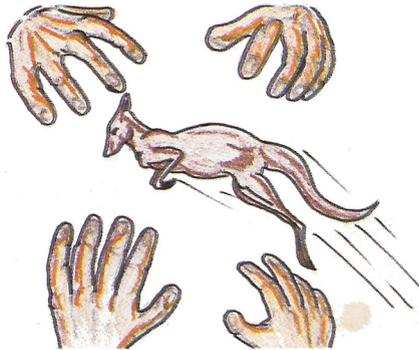
## BLACK JACK 48K

Este juego, aunque está basado en el famosísimo juego de casino, cuyas reglas explicaremos ahora, pero consta de una pequeña variante que lo hace más emocionante.

Esta variante es que a medida que el juego avanza y sólo si consigues ganar a tu adversario partida tras partida, se os irá desnudando una señorita hasta...

Las reglas son las siguientes:

- El principal objetivo es llegar a totalizar 21 puntos o acercarnos lo máximo posible.
- El «As» puede valer indistintamente 1 u 11 puntos, dependiendo siempre de la decisión de pedir o no más cartas.
- Todas las figuras valen 10 puntos
- Las teclas 6 y 7 son para seleccionar la apuesta y el 0 para fijarla.



## LA SELVA 48K

En este ameno juego deberás, tras sufrir una regresión evolutiva que te identificará con un canguro, deambular por la selva recogiendo todos los objetos que estén a tu alcance y evitando toda clase de animales pues todos ellos son, pese a ser apariencia, muy peligrosos. Algunos de los más habilidosos entre los que se encuentran los primates, tanto inferiores como superiores, te arrojarán objetos con la intención que ya te puedes imaginar. Ten cuidado por donde pisas, pues de lo contrario la selva acabará contigo.

TECLADO:

- 6 a 0 sonido sí/no
- A=izquierda
- S=derecha
- Y a P=salto
- M a ENTER=para ir a 4 patas



## GENERADOR 48K

Los xenotorianos (que así se llaman los alienígenas), han decidido repentinamente eliminar toda forma de vida inteligente del universo para poderlo controlar completamente.

Su última decisión ha sido la de enviar una astronave a la Tierra con el fin de lograr sus propósitos. Tu misión es la de penetrar en la nave y sabotear el generador central para abortar el ataque. ¿Conseguirás evitar a todas las criaturas que custodian el generador?

TECLADO:

- SPACE=Juego
- 6=izquierda
- 7=derecha
- H=STOP
- S=continúa

**¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!**

Envíanos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64 o SPECTRUM** y gana dinero. Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.

**¡OJO!** No sólo juegos, envía también **UTILIDADES**. Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por ti y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero. Los juegos o utilidades que sean

seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE**, así no tendrás que esperar. Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE**. Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:

**LOAD'N'RUN CONCURSO PROGRAMAS**  
Apartado de correos n.º 36.099  
**08080 BARCELONA**

¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

## BLOQUES 16K

En este sencillo juego debes circular alrededor de cada rectángulo de color, rodeándolo con tu cinta. Cuando consigas rodear todos los rectángulos, pasarás a otra pantalla.

Evita a los enemigos, pues chocar con ellos te presentará la pérdida de una vida.

Puedes escoger el número de enemigos entre 1, 2 ó 4. También puedes escoger el número de vidas y la velocidad del juego, al inicio de éste.

En la parte superior de la pantalla se te da una completa información del estado del juego.

TECLADO

- A=arriba
- O=izquierda
- P=derecha
- Z=abajo

## TRAS EL RESPLANDOR

Con esta narración escrita por JOSE VILCHES PALMA iniciamos la publicación de los relatos escritos por nuestros lectores. Como veréis la imaginación no es una exclusiva de los autores consagrados, sino que hay muchos talentos por descubrir. Animo y trata tu también de realizar tu relato de ciencia-ficción.

«...Aún recuerdo la última vez que nos vimos. Tú marchaste en un tren repleto de militares, sí, a la guerra partiste.

Cuando nuestras miradas se separaron definitivamente, lloré y pude sentir que tú también llorabas.

Dos horas después, llegó el resplandor. Fue como un «flash», intenso y doloroso, toda materia combustible a mi alrededor se convirtió en polvo.

A partir de ese instante la escasa gente que pudo sobrevivir salió a las calles.

Llovía, o por lo menos eso creía yo, mi pelo, mi piel se caían a trozos, o simplemente quedaban colgando y bamboleándose de un lado para otro. Tenía seca la boca y los labios, padecía un hambre atroz, tenía sed, y la notable falta de oxígeno me asfixiaba por momentos.

De vez en cuando me topaba con grupos de personas que en un estado similar al mío caminaban de un lado para otro, sin rumbo, gemían o lloraban según su dolencia. ¡vomitaban sangre!... en una ocasión vi a una mujer que echó por la boca su propio estómago.

Estuve dos días vagando a solas, digo dos días, pero la verdad es que no sé si fue una semana, un mes o un par de horas, ¡me guió por el instinto!.

Las calles, todas derruidas, coches calcinados por todos lados, cadáveres aquí y allí, y cientos de inmundas ratas de cloacas aquí y allí, es decir, devorando cadáveres.

En una ocasión fui atacada por varias de ellas, menos mal que un joven, supongo que antes del resplandor era joven, pues ahora aparentaba cien años, las logró ahuyentar.

Dos horas después murió asesinado a manos de tres tipos que querían violarme, su heroica acción sirvió para que yo huyese a toda prisa del lugar. Me escondí en lo que antes fue unos grandes almacenes, ahora aquello era un verdadero campo de cadáveres por todos lados.

Me llevé un susto tremendo al colocarme frente a un espejo. Aterrorizada pensé que esa no podía ser yo. Era, ¡una auténtica monstruo! ¡una zombie!.

Estuve a punto de suicidarme, pero entonces fue cuando por mi mente pasó el último recuerdo dulce de mi vida, el último que me quedaba: ¡tu mirada perdiéndose a toda máquina en la lejanía, y mis lágrimas de pesar!. Me prometí a mí misma buscarte, y encontrarte aunque fuera lo último que hiciera en la vida, ya que presentía que me quedaba muy poca.

Ya digo, dos días después del resplandor me uní a un grupo de personas que caminaban, lloraban o gemían... Yo, sólo pensaba ¿por qué esta guerra estúpida? Mi gran dolor era la posibilidad de no encontrarte.

Tiempo después, todo el grupo, fuimos atraídos por una melodía que salía de un edificio en ruinas, me quedó capacidad mental para saber que aquello fue una próspera discoteca y adivinar que la canción, aunque se oía muy distorsionada era la de USA FOR AFRICA.

Como imán que atrae al hierro nos dirigimos hacia allí; bajé las escaleras como buenamente pude, pues por lo menos había un muerto en cada escalón. La densa oscuridad era taladrada débilmente por varios mortecinos focos de colores, unos colores que se me antojaban más apagados que nunca.

Observé varias figuras tumbadas aquí y allí, por los suelos, por las escaleras... algún que otro grito de dolor o sufrimiento e incluso placer, a veces

todo mezclado, servía para que el rayado disco no se quedara soso. Incluso había parejas haciendo el amor, pero no un amor dulce sino un amor salvaje, pues en eso nos habíamos convertido todos, ¡en animales!.

Cuando mis ojos, eso que ya comenzaba a perder la vista, se adaptaron a la relativa oscuridad, pude comprobar que había hombres vestidos de uniforme.

Exclamé —¡Gracias a Dios!— pero enmudecía instantáneamente pues extrañaba mi voz, y no recordaba haber oído hablar a nadie nada que no fueran sólo frases incoherentes desde el resplandor.

Me acerqué a la barra, pues allí me pareció ver a más hombres de uniforme que en otro lugar.

Entre las botellas pude ver un calendario que rezaba 11 de noviembre de 1985 - Domingo...

Entonces se acercó él, era alto, el rostro lo tenía calcinado, los párpados los tenía cerrados, pegados a los globos oculares, carecía de pelo, cubría su cabeza con una sucia gorra militar, le faltaba el labio superior y las fosas nasales las tenía taponadas de sangre coagulada, respiraba por la boca a base de cortos jadeos. Le faltaban dos dedos en cada mano, el uniforme lo tenía completamente destrozado, sucio y a la vez empapado en alcohol. Al instante comprendí que deseaba bailar conmigo, puso sus manos sobre mi cintura y no logré comprender cómo, olvidé todos mis sufrimientos. Me preguntó la edad, se la dije casi por señas y me recitó seguidamente un verso compuesto con ella. A pesar de su segura ceguera, la expresión de su horroroso rostro me hizo sentir confusa. Me besó tiernamente en los labios, sí, la expresión de su rostro y el beso eran un mensaje que no lograba comprender y eso me hizo sentirme presa de él; y pensar que aquél era un amor imposible. Por segunda vez desde el resplandor pensé en Dios, le pedí ayuda y mi corazón palpitó más aceleradamente que nunca.

Las luces hacían resplandecer todas las botellas de la estantería de forma espectral, lo cual me hizo sentir una enorme tristeza ¡de repente tuve un conato de esperanza!, se acercó más a mí, pude sentir como nuestras múltiples heridas se unían en una, compartiendo así el dolor que ambos sentíamos ¡esta vez no fallaría! emplearía toda la fuerza de mi alma, le diría todas mis verdades, y le haría partícipe de mi realidad que no era otra que la de encontrar a mi hombre y por fin le pediría consejo. Lo tomé de la mano y tras tropezar con varios cadáveres salimos de la discoteca. Pude ver algo que no vi antes ¡una playa!... ¡los acontecimientos de los últimos minutos habían conseguido rejuvenecerme un poco!.

Pasamos junto a un árbol, calcinado todo él, pero bello si no encuentras otro al alcance de la mano. El viento, mezclado con el salubre del mar semejaba por momentos querer sanar nuestras heridas mortales. Caminamos hacia la playa, nuestros rostros iluminados por la dulce luz de la luna llena, nos sentamos en la arena. Yo creía ver cómo la marea iba y venía, él tenía el inmenso placer de creer escucharlo, todo en una combinación perfecta, muy lograda. Comencé a llorar, él con un esfuerzo infrahumano despegó sus párpados quemados y me miró fijamente a los ojos. Ahora casi lo comprendí, era él... por primera vez sentí admiración por él. Me abrazó y me susurró varias palabras al oído, su fétido (aunque desde el resplandor, agradable) aliento me daba en la mejilla. Me dio una carta arrugada, sucia, húmeda y quemada en un extremo, la leí en silencio mientras él me miraba detenidamente... De pronto sentí confianza en mí misma, deseos de vivir. Le sonrei, me costó un poco pues no sabía de esa expresión desde el resplandor, sinceramente y con furia interior que a ambos nos consumía nos besamos.

Creo que nuestros pensamientos y sentimientos cambiaron, volvíamos a formar una pareja como antes del resplandor.

No nos separaríamos jamás.

A la mañana siguiente podían verse dos bultos solitarios en mitad de una inmensa playa, dos cadáveres más...»

«FRAGMENTO DE CIERTA CRONICA DE UNA CHICA, VICTIMA DE UNA GUERRA NUCLEAR, AL QUERER INGRESAR EN EL REINO DE LOS CIELOS».





**AMSTRAD**

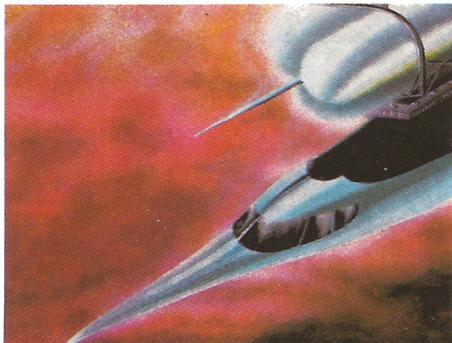
# LOAD'N'RUN

RECOPIACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR



*A partir del mes de Mayo en tu quiosco*

# Aprende

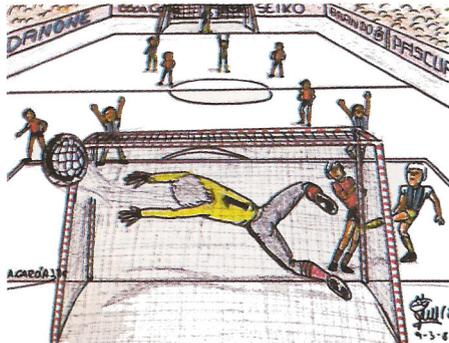


## EL CAZA 48K

Al mando de un cazabombardero has de destruir todo lo que se interponga en tu camino, ya sean bunkers, bases militares y tácticas, etc.

Al disparar, procura ser preciso y no fallar, porque si erras un tiro, lo mejor es que te alejes rápidamente.

Hay 2 niveles de juego y cada vez que te derriban, comienzas en el mismo sitio que te han dado. Las teclas se especifican al principio del juego.



## FUTBOL-SALA

Este es un programa que simula un partido de fútbol sala entre dos personas. Cada equipo en juego tiene seis jugadores: tres atacantes y tres defensores. Cada jugador tiene siete teclas (no joystick), de los cuales cuatro son de movimiento (adelante, atrás y diagonal) y tres son de tiro a puerta ( ) ( ).

Las teclas se especifican al principio del juego, al igual que la velocidad del mismo.



## LA BRUJA 48K

A bordo de tu escoba voladora, vas a penetrar seguidamente en un fantástico vídeo-juego lleno de emoción y peligros.

La finalidad del juego consiste en ir buscando por las grutas la afamada escoba dorada.

El mundo exterior se presenta como una continua búsqueda de las llaves que dan acceso a las cavernas. Hay cuatro llaves de distintos colores: verde, rosa, magenta y cyan, que, por supuesto, habrás de hacer coincidir con el color de la puerta para poder acceder a la gruta.

Procura aterrizar en los sitios apropiados para ello o la caída será mortal. Te recomendamos que mientras dure tu vuelo, el conflicto aéreo será continuo, y tu única defensa es el lanzamiento de tus bolas mágicas.

TECLADO:

CAPS/SHIFT=izquierda

Z=derecha

X=bajar

C=subir

V=disparo



## LAS ATRACCIONES 48K

La acción se centra en la montaña rusa de un parque de atracciones. Un gorila ha raptado a tu chica y la ha subido a lo alto de la montaña. Tu misión consiste en ir a buscarla.

Para ello tendrás que recorrer las vías de la instalación, evitando los cochecitos o bien haciéndoles frente con las bombas de que dispones. En todo caso detente a recoger los bonus, pues con ellos puedes conseguir alguna vida extra. Puedes ver las instrucciones en el interior del juego. Asimismo puedes jugar con joystick o bien redefinir las teclas para jugar con las que tú desees.



## TOP SECRET 48K

Tú, como espía al servicio de tu nación, has sido elegido para una difícil misión dentro de un palacio en zona enemiga.

Tu misión consiste en encontrar todos los fragmentos que forman el código secreto que trata de la defensa militar del país.

En pantalla encontrarás un mapa orientativo de tu posición. Te ayudarán diversos objetos que encontrarás en armarios, mesas, etc. Para acceder a ellos lo conseguirás saltando.

Las teclas son las cursoras y el 0 salta.

## IRREVERBS 48K

¿Te gustaría aprenderte los verbos irregulares ingleses?

Ahora, gracias a este programa podrás aprenderlos de una forma más sencilla y divertida.

El programa consta de un menú principal con las siguientes opciones:

0-Para borrar el juego

1-Para tener la lista de todos los verbos

2-Para buscar un determinado verbo

3-Para la opción de juego

En cada opción hay otras formas de sub-menús

1-«I»-Para traducir al castellano un determinado verbo en inglés.

«S»-Para seguir con la lista

«M»-Para volver al menú principal

2-«I»-Para introducir el infinitivo en inglés

«E»-Para introducir el infinitivo en castellano

«M»-Para volver al menú principal

3-1-Para cambiar el número de jugadores

2-Para cambiar el número de jugadores

3-Para cambiar el modo:

a) Difícil

b) Fácil

4-Para comenzar el juego

5-Volver al menú principal

# Correspondencia

Señor director:

He optado por remitirme a usted como el supuesto responsable del hecho que a continuación voy a exponer y del que, sin duda, habrá tenido ya alguna noticia.

Desde los primeros números desde su —hasta ahora— buena revista, vengo siendo fiel a la cita de todos los meses y acudo con prontitud a la librería o quiosco para adquirir los ejemplares antes de que se agoten, puesto que LOAD'N'RUN ha gozado siempre de una gran aceptación y era considerada una revista de gran calidad y originalidad.

El motivo de esta carta, como ya habrá podido suponer, es que, coincidiendo con esta nueva etapa de la revista, la calidad de los programas ha experimentado un descenso alarmante. Quiero con esto decir que sus dos últimos números dejan bastante que desear, llegando uno a pensar que realmente esos dos números no valen ni la mitad de su precio. Realmente ha sido una sorpresa desagradable con la que no contaba. Además no es una opinión personal, sino que la he visto confirmada con la de otros lectores suyos.

Francamente, ¿qué les ha pasado? Yo pensé en un primer momento que quizá fuera un «descanso», tras el esfuerzo de navidades, pero ahora, en febrero he visto que la cosa empeora... ¿Es que han recibido algún tipo de coacción? ¿Ha influido el cambio de personal?

En fin, lamento que hayamos llegado a esta situación, considero un deber advertirles de que si esto prosigue así y la calidad de los programas no aumenta, puede descender alarmantemente el número de compradores, lo cual yo personalmente consideraría una lástima, pues su revista siempre ha gozado de fama de ser una de las mejores en su género. Ya sé que es una especie de ultimátum, pero no me queda otro remedio, en mi nombre y el de mis amigos.

No me queda otra cosa que despedirme y lamentar la longitud de la carta. Esperando que obren en consecuencia ante estos hechos, se despide afectuosamente.

**PABLO FERNANDEZ**  
L'Hospitalet

Estimado Pablo:

*Ante todo, gracias por tu carta, tanto por los elogios que viertes sobre algunos aspectos, como la crítica, que conlleva la otra parte, la cual —pese a su dureza— está expuesta con gran corrección y claridad de ideas. Asimismo queremos darte las gracias por esa fidelidad mantenida durante tanto tiempo a nuestra publicación. Fidelidad, que esperamos se mantenga.*

*Desde luego reconocemos que hubo un cierto bajón en los programas de los dos primeros números de esta 2.ª Época, aunque ya han sido convenientemente subsanados desde el número correspondiente al mes de marzo. Nuestra idea es la de potenciar el software español y por ello hemos publicado los programas premiados en nuestro concurso, lo que pensamos seguir haciendo, aunque entremezclándolo con otros programas más profesionales, en un porcentaje de un 20% aproximadamente para los amateurs. Por ello seguimos invitando a todos nuestros seguidores a que nos envíen sus programas.*

*Siguiendo con tu carta, hemos de clarificar que no ha habido presión de ningún tipo, sino simplemente un cambio de editora, que ha motivado una renovación casi plena, aunque ésta ha sido básicamente en el equipo periodístico, al que se han incorporado una serie de profesionales con muchos años de oficio, lo que nos parecía necesario para ese cambio de imagen y llevar a cabo una publicación más seria y profesional. En lo relativo al equipo informático ha habido algunas incorporaciones, pero no se ha perdido a los miembros del anterior equipo, con lo cual se ha mejorado notablemente en este terreno, aunque no se notara en los dos primeros números de esta época por publicar los programas de nuestro concurso. Supongo que, desde el número de marzo, ya lo habrás notado.*

*Por supuesto nuestro propósito es ir a más y tratar de superarnos cada día, por ello todas estas críticas y sugerencias que nos haces, nos parecen sumamente interesantes para ir corrigiendo nuestros defectos e ir mejorando en la manera que nos sea posible.*

**Saludos de LOAD'N'RUN**

Muy señores míos:

Soy un principiante en cosa de ordenadores. En un artículo de una de sus revistas (que es sensacional, pero un poco cara) mencionan que colaboremos con ustedes en los que podamos. Pues bien, yo he conseguido hacer un programa (un juego concretamente) que creo está bastante bien hecho, y había pensado en mandárselo, por si ustedes quisiesen publicarlo o cualquier otra cosa que se les ocurra.

Así, pues, les ruego me contesten para saber si están de acuerdo o no. Gracias por atenderme.

**RICARDO TELLEZ**  
Granollers

Estimado Ricardo:

*Ante todo, gracias por ese elogio de revista sensacional.*

*Con respecto a tu pregunta queremos decir que la invitación para que enviéis vuestros programas a nuestro concurso sigue abierta y, que en caso de ser seleccionados, os serán remunerados adecuadamente.*

*Nuestras felicitaciones por adelantado, pues para ser un principiante no está nada mal que ya empieces a crear tus propios programas.*

*Queremos aprovechar estas líneas para animar a todos nuestros seguidores para que sigan tu ejemplo y nos envíen sus programas, pues ésta es la única manera de que el software se desarrolle en España.*

*Te reiteramos las gracias y te instamos para que sigas por este camino, pues el ordenador no sólo sirve para jugar, sino también para crear y eso parece haberlo entendido perfectamente.*

**Saludos de LOAD'N'RUN**



# L'N'R Shop

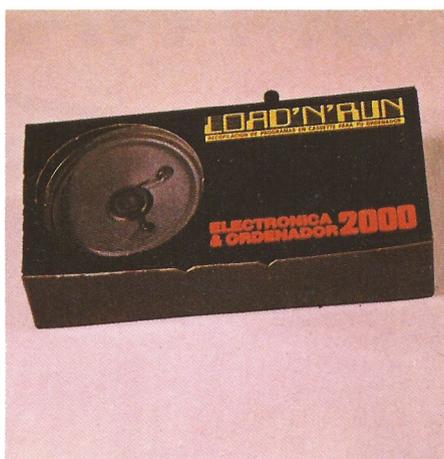
Si quieres alguno de estos tres productos, sólo tienes que pedirlo por carta, indicando cual (o cuales) deseas y adjuntando TALON nominal por el precio marcado. Nosotros te remitiremos el

producto elegido. En el caso de las camisetas no olvides de indicar la talla (super-grande, grande o mediana). Escríbenos a **Load'N'Run (Shop). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.**



### Stereo Box 4

Un aparato de gran utilidad que te ofrece L'N'R en exclusiva. Conectando el Stereo Box a tu radio-cassette, sólo oirán música los que lo deseen. De esta manera no te molestarán mientras conduces o incluso podrás seguir escuchando música tranquilamente sin molestar a nadie mientras duermen tus acompañantes. El Stereo Box es de muy fácil instalación y está totalmente garantizado por **Load'N'Run**.  
Precio: 1.995 Ptas. Gastos de envío incluidos.



### Kit Amplificador Load'N'Run para tu Spectrum

¡Diviértete montando tu propio Kit Amplificador!  
Podrás oír, con toda claridad, la voz, la música y el sonido de tu Spectrum. El Kit incluye una caja muy práctica donde colocarlo una vez montado y un folleto con las instrucciones garantizadas del montaje. Totalmente garantizado por **Load'N'Run**.  
Precio: 1.500 Ptas. Gastos de envío incluidos.

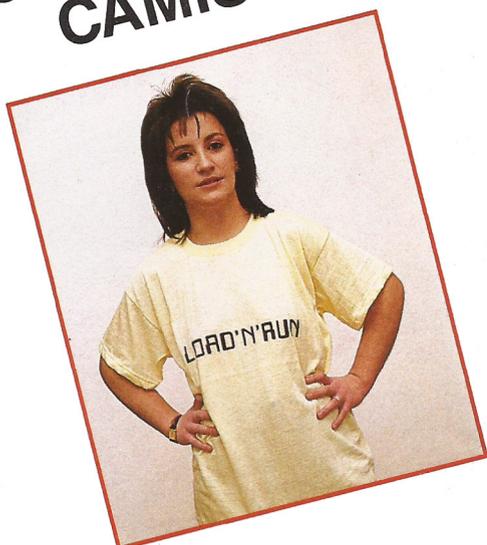


### Camisetas Load'N'Run

Para todos los que vibráis cada mes con los juegos y utilidades que presenta la revista, hemos confeccionado estas estupendas camisetas serigrafiadas con el distintivo **LOAD'N'RUN**. Para que pudierais utilizarlas todos, independientemente de la edad o estatura, las hemos hecho de tres tamaños, que son la talla super-grande, la grande y la mediana. Distínguese con la camiseta **Load'N'Run**.  
Precio: 350 Ptas. Gastos de envío incluidos.

## Suscríbete Ahora

**REGALAMOS CAMISETAS**



Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo **LOAD'N'RUN**, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:  
**LOAD'N'RUN (Suscripción)**  
Apartado de Correos 36.099  
08080 BARCELONA

Precio de cada suscripción:  
12 ejemplares y 12 cassettes por **9.475 ptas.**  
Gastos de envío incluidos.

Deseo suscribirme a **L'N'R SPECTRUM** a partir del número

El importe lo haré efectivo mediante:

- GIRO POSTAL N.º
- TALON NOMINATIVO ADJUNTO
- CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR

Nombre y Apellidos \_\_\_\_\_

Domicilio \_\_\_\_\_

Teléfono \_\_\_\_\_

Población \_\_\_\_\_

Código Postal \_\_\_\_\_

Provincia \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_

# COMPLETA TU COLECCION DE LOAD'N'RUN 1ª EPOCA

Si te falta algún ejemplar de LOAD'N'RUN SPECTRUM y deseas adquirirlo, sólo tienes que escribirnos, indicando el número de referencia que incluimos bajo cada carátula de este anuncio. No olvides en tu carta de incluir tus datos personales (nombre completo, dirección, población, código postal y provincia). El precio de cada ejemplar es de 850 ptas., excepto los

especiales que ya van indicados junto a las carátulas. Todo se enviarán contrareembolso. Solicita tus pedidos a:  
**LOAD'N'RUN (Números atrasados)**  
**Apartado de correos 36.099**  
**08080 BARCELONA**



## S-1

Flipper  
 Moto-war  
 Mundial de fútbol  
 La hamburguesa  
 Momia egipcia  
 Bombardero  
 Espadachin  
 Basureros  
 Planets  
 Penellix



## S-2

Serpientes  
 Billar  
 Tank zone  
 Crash war  
 Invasores  
 Rocks  
 El castillo  
 Spectroids  
 Sky náutico



## S-3

Debug  
 Elaborador texto  
 Tutti Frutti  
 La abeja loca  
 Doge City  
 Dados  
 Dibujo musical  
 La casa de Jack  
 S.O.S. Navy  
 El espía

### Especial N° 1 (1.000 ptas.)



## S-4

Golf  
 La fuga  
 Laser  
 Xanadú  
 Ajedrez  
 Efectos sonoros  
 Tesoros del mar  
 Tiro al blanco  
 El chispa  
 Throm



## S-E-1

Haz la quiniela con tu Spectrum



## S-5

Joe Love  
 Gamma  
 Triheim  
 Tirano  
 Brinco  
 Survival  
 La ciudad  
 Minero loco  
 Ratón cero  
 Alinizaje

### Extra Verano (1.150 ptas.)



## S-6

Biólogo  
 Pesadillas  
 Mansión 3 D  
 Petróleo  
 Pista  
 Dentista  
 Bagdag  
 Gus  
 Skate board  
 Plancha



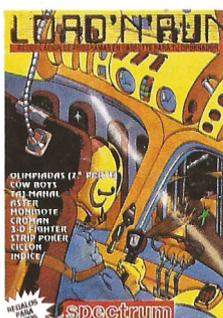
## S-7

Oscar esquía  
 El almirante  
 Patrulleros  
 Horóscopo  
 Olimpiadas  
 Hurricane  
 El llanero  
 Ytilligraf 1  
 Ytilligraf 2  
 Pyramide  
 Senso 1  
 Pulstar  
 Karate  
 Riders  
 Zoom



## S-8

Jonas  
 Redes  
 Phantasma  
 Galaxia  
 Ciclista  
 Marcianitos  
 Tritón  
 Correcaminos  
 El rey Arturo  
 Paso a paso



## S-9

Olimpiadas (2ª parte)  
 Cow-boys  
 Taj Mahal  
 Aster  
 Monigote  
 Croman  
 Strip poker  
 Ciclón  
 Índice



## S-10

Oscar  
 Caco  
 Tele-porting  
 Para el tren  
 San Bernardo  
 Pegasus  
 La voz  
 Laberinto  
 Destilería



## S-11

Pepe y los globos  
 Cuac  
 Tenis  
 Prisas  
 Logo graf  
 Motociclismo  
 Magic  
 Sideral  
 Palillos  
 Cirujano



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://LOADNRUN.SPECCY.ORG/)



[SEQUORNICO@GMAIL.COM](mailto:SEQUORNICO@GMAIL.COM)